

septiembre 2011, I encuentros en verines
la literatura en la era digital

Benjamín Escalonilla

Realizo obras hipermedia que encapsulo en (benjaminescalonilla.info), soy profesor de narrativa y cortometraje interactivo, publico en booket una obra híbrida en octubre 2011 (generación tch!) y soy socio de literaturas.com y LCL editorial.

benjamín@literaturas.com

"Metodología de creación y posibilidades de una obra digital"

Analizaré las herramientas actuales y sus posibles aplicaciones, desde mi experiencia personal.

_____[INTRODUCCIÓN

*Si existe ya, o si existirá en el futuro una literatura digital, ¿qué elementos contemplará, cómo será? No lo sé, evidentemente, pero como punto de partida, un punto de partida puede que erróneo parcial o totalmente, creo que habría que ponerse a pensar y reflexionar largo rato sobre cómo hacer una obra literaria digital **efectiva**.*

Haciendo un símil con el cine, cómo recorrer el camino entre los hermanos Lumiere y Hitchcock y algún día, romper la baraja a lo Gus Van Sant.

La manera de alcanzar un consumo generalizado y una sostenibilidad a largo plazo, de un arte, la literatura digital, que ha de enfrentarse con texto a contenido principalmente audiovisual, en un mundo de pantallas, pasa innegablemente por lograr esa efectividad de comunicación entre el autor y el lector.

Diferenciamos en todo momento la literatura tradicional en soporte digital de la literatura digital.

*La literatura digital está en un momento interesantísimo: su **definición**.*

Cuando un escritor ataca una obra digital, de narrativa o poesía, tiene que preparar y adaptar su mente a las posibilidades de este nuevo medio, tan poco definido.

La exploración de las posibilidades del papel se ha llevado a cabo durante años, con grandes aciertos en los que nos hemos ido fijando. Ha de hacerse lo mismo con este nuevo medio.

El primer paso en esta definición, debe ser conocer las herramientas o posibilidades con las que se cuenta, a la hora de “idear” una obra de literatura digital. Herramientas que deben buscar como valor añadido fundamental, la implicación del lector en la obra.

Nota: Algunas de estas herramientas no se pueden utilizar en libros electrónicos, sino en obras publicadas en la web, algo que inevitable e irremediablemente acabarán corrigiéndose en breve.

Voy a ser práctico...

Como punto de partida propongo recordar en voz alta lo que ya conocemos, las posibilidades actuales y sugerir alguna de sus aplicaciones, siempre desde mi punto de vista personal como escritor. Para un debate mucho más profundo y extenso quedaría pensar en cómo engranar unas y otras, cómo lograr esa efectividad. Cómo usar adecuadamente las diferentes posibilidades que ofrece la literatura digital.

Digamos que un curso de guión de cine es un buen punto de partida para escribir una película. Faltaría un curso de literatura digital.

...pongámonos manos a la obra

_____ [POSIBILIDADES

// Interactividad.

Posibilidad de lectura no lineal por parte del lector, según su intervención.

Principal valor: una mayor implicación en el texto, por parte del lector, gracias a su participación en la misma.

Riesgo: Ha de hacerse una interactividad atractiva, que premie el esfuerzo que realiza el lector tomando decisiones.

Algunas de las aplicaciones que yo le he dado:

Ejemplo1: una historia, 3 puntos de vista (sinferidad: abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/)

Ejemplo2: relato en formato videojuego, donde la elección del lector condiciona el transcurrir de la historia. RECORDEMOS, los libros de antaño “Elige tu propia aventura”, y hagámoslos interactivos.

*Ejemplo3: **es usted un inconsciente?**: <http://www.fronterad.com/?q=node/1234> Obra atípica, que cuenta su historia a través de un formulario y no a través de una narración. Reacciona en función de las respuestas del lector, presentando diferentes preguntas. En esta obra cuento una historia, una reflexión, a través de un formulario interactivo en vez de a través de una narración. Se enlaza con un blog para la recuperar los comentarios del lector:*

<http://esusteduninconsciente.blogspot.com/>

SE PROYECTA EN LA SALA

// Animación.

Animación del grafismo, animación del texto (palabra o párrafo), animación semántica.

Principal valor: atractivo, juego, refuerzo del texto.

Riesgo: saturación.

Ejemplo1: una palabra cambia por otra, un sinónimo, para resaltar su fuerza.

Ejemplo2: una palabra se oculta tras otra, y al pasar el ratón por encima, aparece.

*Ejemplo3: **pensamientos de B** [abran-esa-maldita-puerta/pensamientosdeB.html](#) : la animación como base compositiva de un poema. La aleatoriedad como elemento escondido para futuras relecturas. **SE PROYECTA EN LA SALA***

//Diferentes medios.

Apoyo del texto con sonido, video, imagen, ilustración, ilustración animada, contenidos web.

El texto será el tronco de la obra, y los diferentes medios aportarán contenido y sentido al mensaje. Aprovechando así el lenguaje semiótico de la imagen, la narración de un video, el apoyo atmosférico de una melodía...

Principal valor: atractivo, juego, refuerzo del texto.

Riesgo: saturación. Pérdida de valor del texto.

//Aleatoriedad.

Posibilidad de lectura no lineal por parte del lector, de forma casual.

Cada relectura podrá variar, la historia es diferente para cada lector.

Es una posibilidad sencilla de programar y que permite ponderación.

Valor: enriquece, fomenta la relectura.

Ejemplo1: el personaje principal a veces es una mujer a veces el marido

Ejemplo2: historia que cada vez que se lee puede tener un final diferente.

Ejemplo3: en mi novela, el último capítulo es un webcapítulo. Éste, es aleatorio. No cambia el significado de la novela, pero sí lo matiza. <http://www.colectivotch.com/cap92/index.html>

SE PROYECTA EN LA SALA

// Datos que obtenemos del lector en tiempo real (bbdd y otras herramientas).

1. *Acumulación de información* desprendida de la lectura que se hace de una obra.

- Seguimiento de lo que se le ha pedido hacer al lector (ej. Qué opciones de hipertexto ha elegido...)
- Seguimiento del recorrido del lector (qué página está leyendo, cuánto se ha detenido en cada una de ellas.
- Seguimiento del propio lector en función de los datos que podemos extraer de él, por el medio (país, fecha y hora de la lectura, sexo, edad, nombre, nombre de amigos...), por lo que él nos dice (requeriría un formulario de rellenado voluntario por parte del lector).

2. *Para poder reaccionar* e introducir cambios en la obra en función de ellos. Nuestra obra puede cambiar en tiempo real en función de estos datos.

Ejemplo1: Que la obra tome en cuenta si lee muy despacio para acortar la obra, o si quien lee es muy joven para cambiar escenarios o incluso de terminología “colgajo por prepucio”, por poner un ejemplo...

Ejemplo2: obra **asesinos y asesinados** <http://www.erres.com/swiche/swiche.html> : en función de por qué parte del texto (a nivel párrafo) va el lector, la decoración se modifica. **SE PROYECTA EN LA SALA**

// Web semántica.

Esta nueva forma de catalogar los contenidos que existen en una web particular, en un entorno concreto (como una biblioteca) y en todo internet en general, supone un avance que se debe aprovechar a la hora de crear una obra digital.

En el contenido semántico, la palabra tiene asociada una descripción. Por ejemplo “mi cabeza rueda”, es mi cabeza se marea y no mi cabeza da vueltas o mi cabeza es un neumático, porque el autor lo ha indicado así, y un ordenador puede distinguirlo así.

Esto puede permitir juego de sinónimos o sustitución de párrafos, relación de textos, ordenación, o incluso la automatización en la unión de obras participativas con diferentes escritores...

//Obra viva.

Una obra digital siempre está viva, y puede revisarse, corregirse, actualizarse en tiempo real, tanto en ebook como en web.

//Diseño.

El diseño en el libro es importante: portada, tipografías elegidas, maquetación, pero en la literatura digital lo será mucho más, al entrar en juego la imagen, la animación, los múltiples medios de la hipermedia

// Híbrido literatura tradicional – literatura digital.

La relación entre estas dos literaturas, más natural en el formato ebook, pero igualmente válida en el soporte papel, permite dotar de contenido digital a obras escritas de forma tradicional.

*Ejemplo: **Generación tch!** (booket) <http://www.planetadelibros.com/generacion-tch-libro-53444.html> en la que todo el contenido digital se encapsula en una web. Blog del protagonista, en su vida después del periodo en el que transcurre la novela, contenido digital de la propia obra, capítulos prescindibles, vídeos, sonidos que acompañan la obra, e incluso una galería de referencias de los artistas citados en la novela, donde se pueden disfrutar u obtener más información de los mismos.*

SE PROYECTA EN LA SALA

...

Las posibilidades que surgen con este abanico de herramientas, hace de las nuevas obras literarias, un reto apasionante y por definir.

*Una **conclusión** mínima sería, que aprenderemos cómo utilizar adecuada, efectivamente todas las posibilidades, usándolas y fijándonos de lo que funciona, como se ha hecho siempre.*

Se catalogarán usos y algún día se podrá explicar que un plano picado desde abajo confiere importancia al personaje, por seguir con el símil del cine.

*Otra conclusión es que la **fórmula multiautor**, como ya existe en el cómic, cobrará fuerza: autor del texto, diseñador, programador, y puede que músico, profesional de animación, de video.*

Por mi parte, espero poder seguir trabajando en esta línea

Benjamín Escalonilla

FIN

